

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Positive Reinforcement*

1. Pengertian *Positive Reinforcement*

Keterampilan dasar mengajar menjadi salah satu faktor penting yang harus dikuasai guru. Salah satu keterampilan yang juga penting untuk ditinjau kembali yaitu keterampilan memberikan penguatan. Pembahasan penelitian ini difokuskan pada keterampilan pemberian penguatan positif atau *positive reinforcement*. *Positive reinforcement* atau penguat positif dapat diartikan dengan ganjaran, hadiah atau penghargaan. Menurut Asril (2012: 77) mengungkapkan bahwa pada umumnya penghargaan memberi pengaruh positif terhadap kehidupan manusia, karena dapat mendorong dan memperbaiki tingkah laku seseorang serta meningkatkan usahanya. Sedangkan menurut Baharuddin (2008: 72) *positive reinforcement* adalah konsekuensi yang diberikan untuk menguatkan atau meningkatkan perilaku yang positif. Sehingga, untuk memperbaiki tingkah laku seseorang dan menguatkan perilaku tersebut maka perlu adanya penghargaan atau *positive reinforcement*.

Lebih lanjut Martin dan Pear dalam Purwanta (2005: 35) berpendapat bahwa kata "*positive reinforcement*" sering disama artikan dengan kata "hadiah" (*reward*). Hal ini sejalan dengan pendapat Fahrozin, dkk (2004: 76)

mendefinisikan *positive reinforcement* yaitu stimulus yang pemberiannya terhadap *operan behavior* menyebabkan perilaku tersebut akan semakin diperkuat atau dipersering kemunculannya.

Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, Dalyono (2009: 33) mengartikan *positive reinforcement* sebagai sebuah penyajian stimulus yang meningkatkan probabilitas suatu respon. Sedangkan Pidarta (2007: 214) mendefinisikan *positive reinforcement* adalah setiap stimulus yang dapat memantapkan respon pada pengkondisian instrumental dan setiap hadiah yang dapat memantapkan respon pada pengkondisian perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *positive reinforcement* adalah sebuah stimulus dan atau hadiah yang diberikan guna meningkatkan dan memantapkan perilaku semakin diperkuat dan semakin sering dimunculkan.

2. Tujuan *Positive Reinforcement*

Pemberian *positive reinforcement* bukan hanya meningkatkan perilaku namun dalam penerapannya saat pembelajaran memiliki tujuan tertentu. Menurut Djamarah (2005: 118) penguatan memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan perhatian siswa dan membantu siswa belajar bila pemberian penguatan digunakan secara selektif
- b. Memberi motivasi kepada siswa
- c. Dipakai untuk mengontrol atau mengubah tingkah laku siswa yang mengganggu, dan meningkatkan cara belajar yang produktif.
- d. Mengembangkan kepercayaan diri siswa untuk mengatur diri sendiri dalam pengalaman belajar.
- e. Mengarahkan terhadap pengembangan berpikir yang divergen (berbeda) dan pengambilan inisiatif yang bebas.

Berdasarkan pendapat di atas, penerapan *positive reinforcement* yang diberikan guru baik berupa hadiah ataupun bentuk penghargaan yang lain dalam kegiatan pembelajaran di kelas bertujuan untuk memberikan motivasi pada siswa agar lebih memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan *positive reinforcement* yang selektif juga mampu memfokuskan perhatian dan dapat mengembangkan rasa percaya diri siswa karena ia merasa dihargai. Selain itu, penerapan *positive reinforcement* yang tepat dapat mengontrol dan mengubah perilaku siswa yang dianggap kurang sesuai, sehingga nantinya ia mampu mempertahankan bahkan meningkatkan tingkah laku yang sudah baik.

3. Komponen Pemberian *Positive Reinforcement*

Pemberian penguatan perlu mempertimbangkan jenjang pendidikan, variasi siswa dalam kelas (kelamin, ras, dan agama), dan kelompok usia tertentu. Selama praktik dalam implementasi penguatan diperlukan penggunaan komponen keterampilan yang tepat. Menurut Djamarah (2005: 120-122) komponen tersebut yaitu penguatan verbal, penguatan gestural, penguatan kegiatan, penguatan sentuhan, penguatan mendekati dan penguatan tanda:

a. Penguatan verbal

Penguatan verbal dilakukan oleh guru berupa pujian dan dorongan yang diucapkan sebagai bentuk penghargaan atas respon atau tingkah laku siswa. Penguatan verbal dapat berupa kata-kata: wah, bagus, sip, baik, benar, tepat dan lain-lain, juga dapat berupa kalimat; misalnya hasil pekerjaanmu baik sekali atau sesuai tugas yang kau kerjakan.

b. Penguatan gestural

Penguatan gestural dapat diberikan berupa mimik wajah yang cerah, senyuman, anggukkan, acungan jempol, tepuk tangan dan lain-lain. Pemberian penguatan gestural sangat erat sekali dengan pemberian penguatan verbal, ketika guru memberikan komentar atau penguatan verbal maka dapat didukung oleh penguatan gestural. Semua gerakan tubuh adalah merupakan bentuk pemberian penguatan gestural. Guru dapat mengembangkan sendiri, sesuai dengan kebiasaan yang ada di lingkungan peserta didik.

c. Penguatan kegiatan

Penguatan dalam bentuk kegiatan banyak terjadi bila guru menggunakan suatu kegiatan atau tugas sebagai suatu hadiah atas respon ataupun pekerjaan siswa, dimana siswa dapat memilih sendiri bentuk kegiatan tersebut. Perlu diperhatikan bahwa dalam memilih kegiatan atau tugas hendaknya dipilih yang memiliki relevansi dengan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan dan digunakan siswa. Contoh penguatan kegiatan: pulang lebih dulu, diberi waktu istirahat lebih, bermain, berolah raga, menjadi ketua, membantu siswa lain, mendengarkan musik atau radio, melihat TV, dan lain-lain yang menyenangkan.

d. Penguatan mendekati

Penguatan mendekati diberikan pada siswa sebagai bentuk perhatian guru. Penguatan ini menunjukkan bahwa guru tertarik dan ingin memberikan perhatiannya terhadap siswa agar siswa lebih merasa dihargai. Penguatan mendekati dipergunakan untuk memperkuat penguatan verbal, penguatan tanda, dan penguatan sentuhan. Contoh penguatan mendekati: berdiri di samping siswa, berjalan dekat siswa, duduk dekat kelompok diskusi.

e. Penguatan sentuhan

Penguatan sentuhan sangat berhubungan dengan penguatan mendekati. Penguatan sentuhan adalah penguatan yang terjadi bila guru secara fisik menyentuh siswa, misalnya menepuk bahu, berjabat tangan, merangkulnya, mengusap kepala, menaikkan tangan siswa, yang semuanya ditujukan untuk penghargaan penampilan, tingkah laku atau kerja siswa.

f. Penguatan tanda

Penguatan dilakukan guru dengan cara penggunaan simbol baik berupa benda atau tulisan yang diberikan kepada siswa sebagai bentuk penghargaan terhadap suatu penampilan, tingkah laku atau kerja siswa. Penguatan tanda yang berbentuk tulisan misalnya komentar tertulis berupa ijazah, sertifikat, tanda penghargaan dan lain-lain yang berupa tulisan. Penguatan dengan memberikan suatu benda misalnya: bintang, piala, medali, buku, stiker, gambar, cokelat, dan lain-lain.

Positive reinforcement yang dapat diberikan oleh guru dapat bermacam-macam bentuknya antara lain, penguatan verbal, penguatan gestural, penguatan kegiatan, penguatan mendekati, penguatan sentuhan, dan penguatan tanda. Penguatan verbal dilakukan guru untuk merespon tingkah laku siswa dalam bentuk ucapan, misalnya saja memberikan pujian berupa bagus, benar, atau tepat kepada siswa yang rajin. Penguatan gestural berupa gerak tubuh guru sangat berkaitan erat dengan penguatan verbal, misalnya saja guru memberikan tepuk tangan, acungan jempol, senyuman atau mimik muka yang cerah. Guru juga dapat memberikan penguatan kegiatan berupa sebuah tugas yang memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran yang dirancang menjadi suatu hadiah untuk siswa. Selain hal tersebut guru dapat mendekati tempat

duduk siswa sebagai bentuk penguatan mendekati yang memperkuat penguatan verbal, penguatan tanda dan penguatan sentuhan. Penguatan sentuhan berkaitan dengan penguatan mendekati, guru dapat secara fisik menyentuh siswa dengan tujuan memberikan penghargaan atas penampilan siswa. Guru juga dapat memberikan penguatan berupa tulisan, simbol sebagai penghargaan atas penampilan siswa yang dapat disebut penguatan tanda.

4. Prinsip Penggunaan *Positive Reinforcement*

Intisari arti dari *positive reinforcement* adalah respons terhadap suatu tingkah laku positif yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Penguatan tidak boleh dianggap sepele dan sembarangan, tetapi harus mendapat perhatian serius. Menurut Djamarah (2005: 123-124) empat prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dalam memberi penguatan kepada siswa yaitu:

- a. Hangat dan antusias
Kehangatan dan keantusiasan guru dalam pemberian penguatan kepada siswa memiliki aspek penting terhadap tingkahlaku dan hasil belajar siswa.
- b. Hindari Penggunaan Penguatan Negatif
Walaupun pemberian kritik atau hukuman adalah efektif untuk dapat mengubah motivasi, penampilan, dan tingkah laku siswa, namun pemberian itu memiliki akibat yang sangat kompleks, dan secara psikologis agak kontraversial, karena itu sebaiknya dihindari.
- c. Penggunaan Bervariasi
Pemberian penguatan seharusnya diberikan secara bervariasi baik komponennya maupun caranya, dan diberikan secara hangat dan antusias.
- d. Bermakna
Agar setiap pemberian penguatan menjadi efektif, maka harus dilaksanakan pada situasi dimana siswa mengetahui adanya hubungan antara pemberian penguatan terhadap tingkah lakunya dan melihat, bahwa itu sangat bermanfaat.

Guru sebagai pemeran utama dalam pemberi *positive reinforcement* harus mengerti prinsip-prinsip penggunaannya. Kehangatan dan penyampaian guru

yang antusias dalam memberikan *positive reinforcement* akan lebih berdampak pada siswa, terlebih lagi jika guru menerapkannya dengan lebih bervariasi. Guru harus menghindari penguatan yang negatif karena akan mempengaruhi psikologis siswa dalam penerimaannya. Penggunaan penguatan yang negatif nantinya akan berdampak kurang baik bagi siswa, seperti mereka menjadi frustrasi, menjadi pemberani, dan merasa hukuman dianggap sebagai kebanggaan. Selain itu, dengan pemberian hukuman, akan membuat siswa mencari cara agar ia terbebas dari hukuman, siswa akan memikirkan cara apapun meskipun salah dan buruk untuk terbebas. Hal ini tentunya kurang baik bagi perkembangan psikologi siswa terutama siswa sekolah dasar karena di sekolah dasar siswa mengembangkan sikapnya. Pendapat ini diperkuat oleh pernyataan Skinner dalam Budiningsih (2005: 26):

1. Pengaruh hukuman terhadap perubahan tingkah laku sangat bersifat sementara.
2. Dampak psikologis yang buruk mungkin akan terkondisi (menjadi bagian dari jiwa si terhukum) bila hukuman berlangsung lama.
3. Hukuman mendorong si terhukum mencari cara lain (meskipun salah dan buruk) agar ia terbebas dari hukuman. Dengan kata lain, hukuman dapat mendorong si terhukum melakukan hal-hal lain yang kadangkala lebih buruk dari kesalahan yang diperbuatnya.

Hal ini menjadi salah satu dasar alasan penulis memfokuskan penelitian pada penerapan *positive reinforcement*.

5. Manfaat dan Kelemahan *Positive Reinforcement*

Adapun manfaat *positive reinforcement* menurut Arief (2002: 128), adalah:

- a. Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan positif dan bersikap progresif.
- b. Menjadi pendorong bagi anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh penghargaan baik dalam tingkah laku sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik.

- c. Seseorang yang menerima ganjaran akan memahaminya sebagai penerimaan terhadap pribadinya yang menyebabkan merasa tenteram dimana ketentraman adalah salah satu kebutuhan dari segi psikologi.

Seseorang yang mendapat penghargaan atau hadiah akan merasa senang dan membuat dirinya merasa diterima dan dihargai oleh orang lain. Sehingga seseorang akan termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi. Segala sesuatu yang mempunyai manfaat pasti mempunyai kelemahan, begitu juga dengan *positive reinforcement*, selain mempunyai manfaat juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahannya menurut Abdullah (2005: 223) antara lain:

- a. Pemberian ganjaran yang berlebihan akan membuat seseorang menganggap kemampuannya lebih tinggi dari orang lain dan cenderung akan merendahkan orang lain.
- b. Umumnya ganjaran membutuhkan alat tertentu serta membutuhkan biaya.

Oleh karena itu hendaknya guru bijaksana dalam memberikan *positive reinforcement* kepada siswa. Karena terkadang siswa mengerjakan sesuatu yang baik hanya untuk mendapatkan pujian atau ganjaran. Penerapan *positive reinforcement* juga harus lebih tepat pemberiannya agar tidak ada rasa iri hati yang timbul oleh siswa lain karena adanya pemberian hadiah sebagai penerapan *positive reinforcement*.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar menjadi salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari siswa dalam kegiatan berinteraksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan hal tersebut

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) berpendapat bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Belajar merupakan hal yang kompleks karena melibatkan banyak aspek, dan salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan bahasanya. Slameto (2003:2) mengartikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu, Robert dalam Sugihartono dkk, (2007: 74) mengemukakan bahwa belajar memiliki dua pengertian yaitu proses memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Proses belajar juga merupakan kegiatan yang berhubungan dengan proses berpikir. Budiningsih (2005: 34) mengatakan bahwa belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Adapun ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2005: 15-17) adalah perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar

bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan dalam belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku.

a. Perubahan yang terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi secara sadar yaitu seseorang yang belajar menyadari dan merasakan bahwa telah terjadi perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari jika pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah. Perubahan yang dirasakan ini nantinya semakin berkembang.

b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan dalam belajar bersifat fungsional yaitu perubahan yang terjadi pada seseorang berlangsung terus menerus dan berguna untuk kehidupan dan proses belajar berikutnya. Misalnya, ketika seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat menulis menjadi dapat menulis, sehingga nantinya bermanfaat untuk proses belajar selanjutnya.

c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif yaitu ketika seseorang makin banyak usaha, maka akan makin baik dan makin banyak pula perubahan yang diperoleh. Sedangkan perubahan bersifat aktif yaitu perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara maksudnya yaitu perubahan yang terjadi karena proses belajar akan menetap pada diri

individu. Hal-hal yang bersifat sementara seperti berkeringat, menangis dsb tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam pengertian belajar. Misalnya kemampuan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar akan terus dimiliki dan bahkan makin berkembang.

e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.

Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah yaitu perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang memiliki tujuan yang ingin dicapai. Perubahan dalam belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan hal-hal yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik. Dengan demikian, perubahan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang telah ditetapkannya.

f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku yaitu seseorang yang belajar sesuatu maka ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Misalnya, jika seseorang anak belajar naik sepeda maka perubahan yang paling nampak adalah dalam keterampilan naik sepeda. Namun sebenarnya, ia telah mengalami perubahan lainnya seperti pemahaman tentang cara kerja sepeda, tentang jenis-jenis sepeda, tentang alat-alat sepeda, cita-cita untuk memiliki sepeda yang lebih bagus, kebiasaan membersihkan sepeda dan sebagainya. Jadi, aspek perubahan yang satu berhubungan erat dengan aspek lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dengan ciri-ciri tertentu dalam proses

mengubah tingkah laku yang melibatkan struktur kognitif yang telah dimiliki sebagai bentuk dari interaksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar berupa hasil belajar. Hasil belajar menjadi salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar. Sedangkan menurut Sudjana (2002: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang dimiliki setelah siswa menerima pengalaman belajarnya dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa seperti pengetahuan, pemahaman

atau aplikasi suatu konsep. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

C. Matematika di Sekolah Dasar

1. Pengertian Matematika

Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Susanto (2013: 183):

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya dapat terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat di mana ia tinggal. Karena dengan belajar matematika, siswa akan belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif.

Pada Depdiknas (2001: 7) kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Menurut Ahmad Susanto (2013: 184) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kebutuhan akan matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika

sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah menjadikan siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas (2001: 9), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

1. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campuran, termasuk yang melibatkan pecahan.
2. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
3. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
4. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran.
5. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
6. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagaimana yang disajikan Depdiknas sebagai berikut:

1. Memahami matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusuri bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran matematika akan tercapai jika guru dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan.

3. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar. Menurut Heruman (2008: 2) langkah-langkah pembelajaran matematika di SD adalah penanaman konsep dasar,, pemahaman konsep, pembinaan keterampilan.

a. Penanaman Konsep dasar

Pembelajaran ini merupakan pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

b. Pemahaman Konsep

Pembelajaran ini merupakan lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep memiliki dua pengertian yaitu pertama kelanjutan dari

pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan dan kedua pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih dalam lanjutan penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

c. Pembinaan Keterampilan

Pembelajaran ini merupakan lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran ini bertujuan supaya siswa lebih terampil dalam menggunakan konsep matematika. Pembinaan keterampilan juga memiliki dua pengertian yaitu pertama kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan yang kedua, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih dalam lanjutan penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah kemampuan siswa baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang dimiliki setelah siswa menerima pengalaman belajarnya dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Sedangkan matematika adalah ilmu pasti yang dapat melatih siswa untuk menalar, berpikir kritis, kreatif dan aktif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan dalam menalar, berpikir kritis, kreatif dan aktif yang

didapat siswa selama interaksi pembelajaran dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.

D. Penelitian yang Relevan

1. “Pengaruh *Positive Reinforcement* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali” yang disusun oleh Ana Wahyu Faida pada tahun 2012. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa *positive reinforcement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar matematika, ditunjukkan oleh $F = 123.015$ lebih besar dari pada $F_{0.05} (1:214) = 3.900$ atau $p (0.000 < 0.05)$ dengan model regresi $Y = 45.998 + 0.561 X$. *Positive Reinforcement* memberikan sumbangan efektif sebesar 36,5% terhadap motivasi belajar matematika, ditunjukkan dengan pembuktian memiliki kuadrat korelasi determinan (r^2_{xy}) sebesar 0,365 dan memiliki nilai peluang galat (p) sebesar 0,000.
2. “Pengaruh Implementasi *Positive Reinforcement* dalam Kelas Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas XI di Man Tenganan Kabupaten Semarang Tahun 2011” oleh Rahayu Muslikah pada tahun 2011. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa (1) Tingkat implementasi *positive reinforcement* dalam kelas yang diterima siswa kelas XI MAN Tenganan Kabupaten Semarang tahun 2011 yang berada pada kategori tinggi mencapai 59,52%, kategori sedang 40,48% sedangkan untuk kategori rendah tidak ada. (2) Tingkah laku siswa-siswi kelas XI MAN Tenganan Kabupaten Semarang tahun 2011 yang berada pada kategori tinggi mencapai 96,43 %, kategori sedang 3,57 % dan tidak ada tingkah laku siswa yang berada dalam kategori rendah. (3) Ada pengaruh implementasi *positive reinforcement* dalam kelas terhadap tingkah

laku siswa kelas XI MAN Tengaran Kabupaten Semarang tahun 2011. Hasil ini dibuktikan dalam analisis dengan menggunakan perhitungan korelasi *product moment* yaitu hasil r_{xy} 90 sebesar 0,540 kemudian dikonsultasikan dengan r tabel dengan $N = 84$ pada taraf signifikansi 1% menunjukkan nilai sebesar 0,278 dan pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,213, ternyata r besar daripada r tabel. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “ada pengaruh implementasi *positive reinforcement* dalam kelas terhadap tingkah laku siswa kelas XI MAN Tengaran Kabupaten Semarang tahun 2011” dapat diterima.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, belum adanya penelitian mengenai pengaruh *positive reinforcement* terhadap hasil belajar siswa menjadi salah satu dasar diadakannya penelitian ini. Sehingga nantinya melalui penelitian ini guru ataupun pembaca dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *positive reinforcement* dan seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam mengimplementasi *positive reinforcement* dalam pembelajaran.

E. Kerangka Pikir

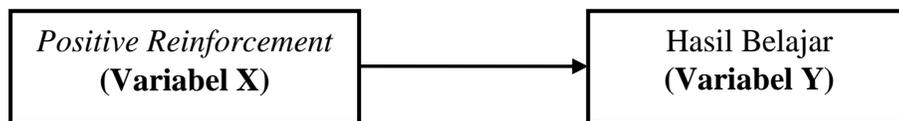
Belajar merupakan hal yang kompleks, salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan bahasanya. Matematika menjadi salah satu pelajaran yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar untuk membantu mereka mencerna ilmu-ilmu yang akan dipelajari pada kelas dan atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kemampuan matematika diperlukan untuk membantu siswa agar dapat berpikir logis. Namun pada kenyataannya matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan kurang menyenangkan.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Hasil belajar penelitian ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Keberhasilan dari proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal peserta didik. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri, misalnya: kondisi jasmani dan rohani, minat, kepribadian, motivasi, dan lain sebagainya.

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar dirinya, misalnya: guru, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan keluarga. Guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran, karena guru harus mampu mengelola kelas dengan baik agar kondisi pembelajaran menjadi efektif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Salah satu keterampilan mengelola kelas yang harus diperhatikan guru yaitu keterampilan memberikan penguatan berupa penguatan positif (*positive reinforcement*). *Positive reinforcement* merupakan bentuk respon guru terhadap tingkah laku positif dari siswa sehingga frekuensi tingkah laku tersebut dapat meningkat. Respon tersebut dapat dilakukan secara verbal berupa pujian atau nonverbal berupa hadiah atau bentuk yang lain. Melalui *positive reinforcement* siswa akan merasa usahanya lebih dihargai dan siswa akan berusaha lebih baik untuk meningkatkan kemampuannya. Dengan memperhatikan implementasi dari *positive reinforcement* maka guru akan meningkatkan keinginan siswa untuk mempelajari matematika yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengaruh *Positive Reinforcement* (X) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara yang dikemukakan peneliti mengenai hasil penelitian yang nantinya diuji kebenarannya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Syofian Siregar (2013: 65) yang menyatakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut: “Terdapat pengaruh antara *positive reinforcement* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri I Labuhan Ratu Tahun Pelajaran 2014/2015”.